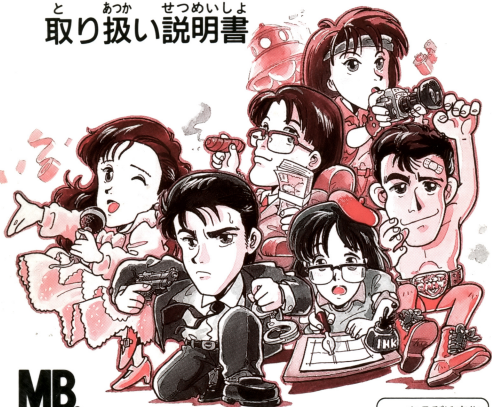
任天堂 ファミリー コンピュータ™

FAMICOM FAMILY

TFC-LI

RPG(ロープレ)人生(じんせい)ゲーム

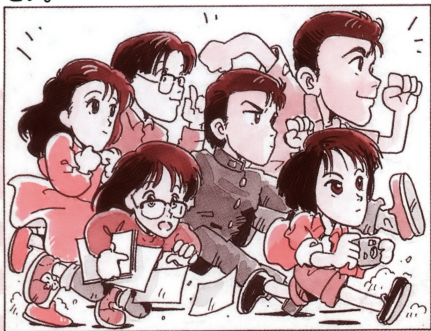
取(と)り扱(あつか)い説明書(せつめいしょ)

MB®

ーあそびは文化
タカラ

《健康上の安全に関するご注意》

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

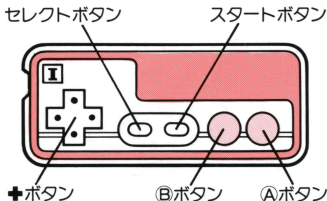
パッケージイラスト by なかど くにひこ

このたびは、タカラのファミリーコンピュータ用ゲームカセット「RPG人生ゲーム」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用のまえに取り扱い方、使用上の注意など、この「取り扱い説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取り扱い説明書」は大切に保管してください。

◆もくじ◆

◆ゲームの特徴◆

「RPG人生ゲーム」は、ボードゲームの「人生ゲーム」のようなルーレットで進行するスゴロクゲームとは異なり、プレイヤーがゲーム中のキャラクターを育てて、それぞれの職業につかせることを目的としたロールプレイングゲームです。
シナリオは全部で6種類。それぞれの職業ごとに異なったイベントが用意されていますので、あなたは自分の気に入った職業からゲームを始めてください。
ただし、好きな職業だけを選んで遊ぶのではなく、6つのシナリオすべてをクリアする事がこのゲームの最終目的になっています。
がんばって6人のキャラクターを育て上げた時、そこにはもう1つの新たな物語が………
さぁ、新しいタイプの「人生ゲーム」の始まりです！

◆コントローラーの使い方◆

それではまず、コントローラーのそれぞれのボタンの基本的な役割を説明しましょう。

基本操作

✚ボタン：キャラクターの移動、コマンドやアイテムの選択。

Ⓐボタン：街や建物の中でコマンドウィンドを開いたり、選択したコマンドやアイテムを決定する時に使います。

Ⓑボタン：コマンドのキャンセルに使います。

スタートボタン：使用しません。

セレクトボタン：使用しません。

※メッセージが流れている時に、もう一度ⒶかⒷボタンを押すと、文字を早送りする事ができます。

※基本的には✚ボタンが移動、選択ボタン、Ⓐボタンが決定、Ⓑボタンがキャンセルと覚えてください。

◆ゲームの始め方◆

■はじめて遊ぶ時■

まずファミコン本体に「RPG人生ゲーム」のカセットを差しこみ、スイッチを入れます。

図①の画面が出ますので、Ⓐボタンを押すと図②の画面が出ます。はじめてのゲームを遊ぶ時は「はじめから…」を選んでください。Ⓐボタンを押すと図③の画面になります。✚ボタンを使って、〝あなたの名前〟を入力してください。文字を押しまちがえた時はⒷボタンを押すと1文字ずつ戻りますので、再入力してください。（名前をカタカナにしたい時は、すべての名前を入力してから〝カタカナ〟にカーソルを合わせてⒶボタンを押します。）
名前を正しくうちこんだら〝おわり〟を選んでⒶボタンを押してください。

図①

TAKARA
PRESENTS

図②

図③

次の画面では、あなたの性別を入力してください。〝おとこ〟か〝おんな〟どちらかを選んでⒶボタンを押してください。

図④

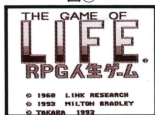
これであなたの名前と性別が入力されたことになり、図④のタイトル画面が出てきます。

■職業選択■

図④のタイトル画面が出ている時にⒶボタンを押すと図⑤の職業選択画面になります。
「歌手」「刑事」「漫画家」「カメラマン」「プロレスラー」「社長」の6種類のシナリオが入っていますので、遊びたいシナリオの所にカーソルを移動させ、Ⓐボタンで決定してください。
もしまちがって押してしまった時は、次に出る図⑥の画面で“いいえ”を選べば、再び図⑤の画面になるので、もう一度遊びたいシナリオを選び直してください。

図⑤

図⑥

※6種類のシナリオをクリアするためには、特に決められた順番はありません。あなたの好きな順番で始めてください。

■名前の入力■

図⑥の画面で〝はい〞を選ぶとシナリオが決定され、図⑦の画面になります。ここではそのシナリオの主人公の名前を入力します。

※「刑事」「プロレスラー」「社長」の主人公は男性、「歌手」「漫画家」「カメラマン」の主人公は女性です。
また、主人公の顔のグラフィックは自分の好きなものに変更する事はできません。

※6人の主人公はそれぞれちがう名前を入力してください。名前を入力して〝おわり〞を選んでⒶボタンを押すと主人公の名前が決定され、いよいよゲームの始まりです。

図⑥

図⑦

●キャラクターグラフィック

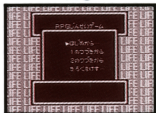
●刑　事

●プロレスラー

●社　長

前回のつづきから遊ぶ時

以前にプレイしたゲームのデータをセーブ（保存）しておくと、そのつづきから始める事ができます。セーブしたデータがある場合は、図②の画面でそのデータファイル（ファイル1か2）を選んでⒶボタンを押してください。以前にセーブした所からゲームを再開する事ができます。

図②

また、「きろくをけす…」を選んでⒶボタンを押すとファイル1か2、どちらを消すかきいてきますので、消したい方を選んでⒶボタンを押してください。以前にセーブされていたデータが消えますので、ゲームをはじめからもう一度やり直したい時は、このやり方で記録していないファイルを作ってください。

※6つのシナリオすべてをクリアしないでファイルの記録を消してしまうと、再びはじめからやり直さなければなりませんので気をつけてください。

※セーブについては12ページをごらんください。

●歌手

●漫画家

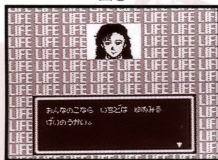
●カメラマン

◆ゲームの遊び方◆

主人公の名前入力が終わると、そのシナリオがスタートします。

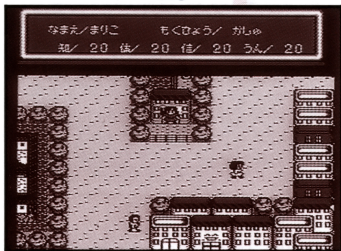
まず、図⑧の画面で、主人公のグラフィックが画面にうつり、メッセージが流れます。（主人公がなぜその職業を選んだのか…等が語られます）

メッセージが終わると図⑨の画面に変わり、ゲームを進めやすくするためのアドバイスが流れます。
（一度しか出ませんので充分注意してください。）

図⑧

図⑨

アドバイスの内容は、主にそのシナリオごとに重要となるパラメーターについてです。

※パラメーターは戦闘（バトル）について、重要な役割を持ちます。くわしくは、戦闘（バトル）についての項をごらんください。

アドバイスについてのメッセージが終わると、主人公のキャラクターが街の中にいる図⑩のような画面になります。

図⑩

さぁ、ここから主人公を動かしてゲームを進めていきます。

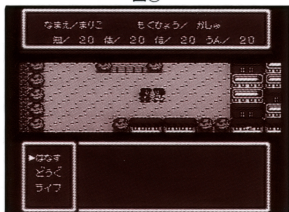
※6人の主人公のゲームスタート時の場所は、下のようになっています。

歌　手➡福　岡	カメラマン➡イギリス（ロンドン）
刑　事➡仙　台	プロレスラー➡広　島
漫画家➡名古屋	社　長➡大　阪

■コマンドについて■

マップ上及び建物内でⒶボタンを押すと図⑪の画面に変わり、画面左下に３種類のコマンドが出現します。

図⑪

●はなす

マップ上や建物の中にいる人物と話をする時に使います。話したい人物にぴったりとくっついて、このコマンドを押せばメッセージが流れます。

また、建物の中に入ったときに出現する〝メッセージ画面〟（図⑭）においても〝はなす〟を押せばメッセージが流れます。

●どうぐ

お店で買ったものや人からもらったどうぐは、このコマンドを押したときに出現するウインド内に表示されます。

持てるどうぐは最大8個です。どうぐを使う時は、✚ボタンで使いたいどうぐにカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押してください。

※注　どうぐには、ある特定の状況でしか使えないものが多くあります。くわしくは23ページをごらんください。

●ライフ

これを押すとステータス画面（図⑫）になります。“アイテム”のウインド内には現在持っている道具が、“せんとう”のウインド内には現在持っている技が表示されています。それぞれⒶボタンを押すことで2枚目のウインドに表示されます。

図⑫

アイテムウインド　　せんとうウインド

■マップ上の建物について■

マップ上にはいろいろな建物があります。ここではそれぞれの建物について説明します。

●ホテル

ゲームが始まると、どのシナリオの主人公もそれぞれの街のホテルがある場所に立っています。ホテルに入ると図⑬のような画面になります。

図⑬

とまる

10,000円払ってとまれます。1回とまると全てのパラメーター(知力、体力、信用、うん)を10ずつアップさせる事ができます。

セーブ

それまで遊んできたデータをセーブする事ができます。セーブしておくと、スイッチを切っても前回終えた所から再び遊ぶ事ができます。“セーブ”を選ぶとウインド内にファイル1とファイル2の表示がでますので、どちらかを選んでⒶボタンを押すと、データがセーブされます。

※セーブ後ゲームをやめる場合は必ずリセットボタンを押しながらスイッチを切ってください。

でる

これを選ぶとマップ上にもどります。

●駅

乗車券を手に入れてから駅へ行くと、他の都市へ移動する事ができます。

●空　港

クーポン券を手に入れてから空港に行くと、他の都市へ移動する事ができます。

●SHOP

いろいろなものを売っているお店です。“かう”を選ぶとウインドの中にアイテムが表示されます。

ほしいものにカーソルを合わせてⒶボタンを押せば、アイテムを買う事ができます。

ウインドの右下に▼が出ている場合、✚ボタンで下へ移動させ続けると、2枚目のウインドを表示する事ができます。その土地ごとの名産品などは、2枚目のウインドで表示されますので充分注意してください。

“うる”を選ぶとウインド内に今持っているアイテム一覧が表示されます。

売りたい物にカーソルを合わせてⒶボタンを押すと買い取り価格が表示されますので、その値段で売っていい場合は“はい”を選ぶとそのアイテムを売る事ができます。

ただし、中には売ることのできない物もありますので気をつけてください。

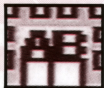
図書館	スポーツジム	話し方教室	ゲームセンター

●図書館
知力のパラメーターをあげる事ができます。

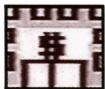
●スポーツジム
体力のパラメーターをあげる事ができます。

●話し方教室
信用のパラメーターをあげる事ができます。

●ゲームセンター
運のパラメーターをあげる事ができます。

上の4種類の建物に入ると、パラメーターの数値をあげる事ができます。それぞれ3つのコースが用意されていて、決まったお金を払って参加すると上に書かれているようにその建物ごとに特定のパラメーターをあげる事ができます。（金額の高いコースほど、パラメーターの上がる量も多くなります。）

●アルバイト紹介の店
体力パラメーター5ポイントとひきかえに5,000円もらう事ができます。

ただし、ポイントが10以下の時はアルバイトをする事ができませんので注意してください。

●カジノ

所持金が1,000円以上あれば遊ぶ事ができます。ルーレットを回転させ、止まった数字によって掛け金がふえたり、へったりします。

まず、ウインドの中のかけきん部分で✚ボタンを使って金額を決定します。（かけ金は10円の桁まで決められます。）

"おわり"を選ぶと左はじのウインド内に"まわす"と"どうぐ"の2つのコマンドがでます。

"まわす"を選びⒶボタンを押すとルーレットが回転し、再び押すと止まります。

また、"どうぐ"を選ぶともっているアイテムが表示されます。

"おまもり"（全部で4種類あります）を選ぶと、ルーレットが止まった後にコマを動かす事もできます。

（くわしくはアイテムの覧をごらんください。）

止まった数とのかけ率は以下のようになっています。

1・5	かけ金がそのままもどります。
2・6	かけ金が2倍になります。
3・7	かけ金が3倍になります。
4・8	かけ金が4倍になります。
9・10	残念！かけ金が取られてしまいます。

■ゲーム進行のアドバイス〈1〉■

(1)まず、ゲームがスタートしたらマップ上をくまなく移動して街の様子をつかんでください。

(2)マップ上の人々と話をする事も大切です。近くにある建物について教えてくれる人もいます。全員に話をきき、どこにどのような建物があるか調べましょう。

(3) 田 の入口の建物は中に入る事ができます。中は、次の3つのパターンに分けられます。

(a)建物内マップにきり変わるもの。マップ上と同じようにキャラクターを移動させ、人物に話をきいてください。アイテムの入手や戦闘（バトル）が行われる事もあります。

(b)メッセージが流れて、何かアドバイスを与えてくれるもの。図⑭のような画面で、ゲームの進行に役立つ事などいろいろなメッセージが流れます。

図⑭

ゲーム進行によって、内容が変化していく事もありますのでこまめに入ってみましょう。

(c)メッセージの後、戦闘（バトル）に突入するもの。戦闘（バトル）については22ページをごらんください。

※シナリオによっては 田 の入口以外でも入れる建物があります。

■アイテム一覧■

ここでは、SHOPで売っているアイテムについて説明します。

●あかのおまもり

ルーレットのスピードを少しだけ遅くする事ができます。

●しろのおまもり

ルーレットで止まったコマから１コマだけ左右どちらかに動かせます。(✚ボタンの左右を使います。)

●くろのおまもり

ルーレットで止まったコマから２コマまでなら左右どちらかに動かせます。(✚ボタンの左右を使います。)

●あおのおまもり

ルーレットが止まってからもう一度回すことができます。(Ⓐボタンを再度押します。)

※上の４つのおまもりについては、イベント発生時やカジノなどでルーレットを回転させる時にのみ使用できます。

※注意

①ルーレットをまわす前にしか、使う事ができません。

②しろ、くろ、あおのおまもりを使った時、最初の数字でいい場合は、Ⓑボタンを押せばおまもりを無効にできます。(おまもりはなくなります。)

●ふつうのドリンク
戦闘中に使うと、一番低いパラメーターが60ポイントアップします。

●リポナミンZ
戦闘中に使うと4つのパラメーターがそれぞれ45ポイントアップします。

●よくきくドリンク
戦闘中に使うと、一番低いパラメーターが120ポイントアップします。

●リゲンサンG
戦闘中に使うと4つのパラメーターがそれぞれ110ポイントアップします。

※この4点については戦闘中か、もしくはイベントで「はい」「いいえ」を答える前に使う事ができます。

※ふつうのドリンクとよくきくドリンクは、1つのパラメーターしかアップしませんので、充分注意して使いましょう。
この他にも、各シナリオごとにゲーム進行に大切なアイテムが売っています。

◆イベントについて◆

マップ上をキャラクターが移動していると、ランダムにイベントが発生します。このイベントをクリアする事で、4種類のパラメーターを成長させていきます。

また、中にはアクシデントが発生し、自動的にパラメーターが上がったり下がったりする事もあります。

■イベントが起きたら…■

マップ上を移動しているとランダムにイベントが起こり、図⑮のような画面にきり変わります。

ここでウインドの中にさまざまな質問のメッセージが流れますので、内容をよく読んで左のウインドに表示されている「はい」「いいえ」のどちらかで答えてください。

（✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定です。）

図⑮

あなたが正しい答をすれば、チャンスタイムとなりルーレットを回す事ができます。止まった数字で、その質問内容によって定まっているパラメーター（知力、体力、信用、うんの４種類の内どれか）のポイントがアップします。ポイントの数値は、ルーレットの数字によって次のページの５種類に分かれます。

- アンラッキー
- ノーマル
- ラッキー
- だいラッキー
- スーパーラッキー

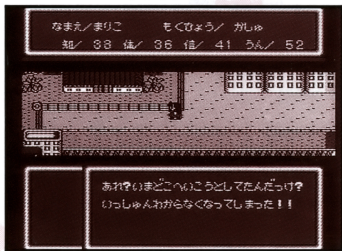
下に行くほどもらえるポイントの数値は大きくなっています。

※どの数字がノーマルかラッキーか…はそのつど変化しますので、ウインド内の表示メッセージをよく見てください。
また、答が正しくなかった場合は、定められたパラメーターのポイントが下がってしまいます。
（この場合はルーレットは回しません。）

※注意　イベントで発生するメッセージにはさまざまなものがあります。必ずしも「はい」で答えることが正しいとは限りません。中には「いいえ」で答える事でパラメーターアップにつながる質問もありますので充分注意してください。
（当然この場合は「はい」で答えてしまうと、ポイントを下げてしまう事になりますので気をつけてください。）

■アクシデント■

　マップ上では、イベント以外にもアクシデントが発生する事があります。
　画面はイベント発生時の図⑮と同じような形式をとりますが、このアクシデントでは「はい」「いいえ」で答える形式ではなくて、いきなりある種の出来事が発生し、ルーレットによってポイントが上がったり、下がったりします。

アクシデント画面

　アクシデントの内容はいいものと悪いものの2とおりがあり、どちらが出てくるかはその時の運しだい…というわけです

◆戦闘（バトル）について◆

各シナリオを終了するためには、それぞれのシナリオごとに用意されたいくつかの戦闘を１つずつ順番にクリアしていかなければなりません。

ここでは、歌手編を例にとって、戦闘（バトル）のやり方について説明していきます。

歌手編のシナリオスタート部分では、まず「おんがくがっこう」へ行くことを情報として与えてくれます。マップ上を移動していると、右上の部分に「おんがくがっこう」を見つける事ができます。中に入って人に話しかけてみてください。メッセージが流れるだけの人もいますが…左上にいる人に話しかけると、まず１つめの戦闘が始まります。

図⑯

戦闘が始まると図⑯のような専用画面にきりかわります。ここで左のウインドにあるコマンドを使って戦うわけです。

■コマンドの説明■

●ガンバル

これを押すと右のウインド内部に、現在持っている技の名称が表示されます。

最初はどのシナリオでもキャラクターは1つの技しか持っていません。（歌手の場合は〝うたう〟です）

技ウインド

技の名称の前に「知」「体」「信」「う」の4文字のうちのどれかが表示されますが、これはその技がどのパラメーターを使って行われるかを示したもので、それぞれ知力、体力、信用、うんをあらわしています。
例えば歌手だと「うん」のパラメーターの数値を使いながら「うたう」の技で相手を攻撃する…という事になります。

●どうぐ

戦闘中にどうぐを使いたい時に、このコマンドを選ぶと、右のウインド内に持っているどうぐが表示されますので、✚ボタンで使う事ができます。

どうぐウインド

●にげる

戦闘からにげたいときにこのコマンドを使います。必ずにげられるように設定されています。

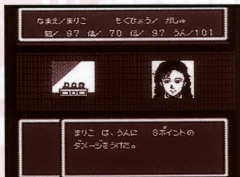
それでは実際の戦闘について説明しましょう。

歌手編の場合だと、まずはじめに「審査員を満足させる」という課題が与えられます。そこで「ガンバル」のコマンドで「うたう」を選ぶと、それによって相手が何ポイント満足したかが表示されます。

それをくり返していって相手のポイントをどんどん減らしていき、0にする事が戦闘の目的となっているわけです。

しかし、戦闘にはアクシデントが付き物です。歌手の場合だと、マイクを落としたり、歌詞を忘れたりしてしまう…などの失敗をしますが、そのたびに4種類のパラメーターのどれかが減らされてしまいます。

(一度0になったパラメーターは、それ以上減ることはありません)

戦闘(バトル)
メッセージ画面

自分自身の４種類のパラメーターがすべて０になる前に、相手のポイントを０にできれば、見事にその戦闘をクリアしたことになりますが、相手のポイントがまだあるうちにパラメーターが４つとも０にされてしまうと、その戦いに挫折したことになり、そのシナリオで最後にセーブした部分まで戻されてしまいますので注意してください。

セーブをしていない時は、そのシナリオの一番最初まで戻されます。

相手のポイントを０にすると戦闘終了となり、チャンスタイムということでルーレットを回します。

１つの戦闘をクリアするたびに４種類のパラメーター全てに、一定量のポイントが与えられます。またボーナスポイントとして、そのシナリオによく使うパラメーターについて、ルーレットで止まった数の２倍のポイントが加算されます。

また、同時にお金と新しい技を１つ得ることになります。

戦闘の注意点

ⓐこのゲームの中の戦闘では「にげる」を選ぶと必ずにげる事ができるように設定されています。パラメーターを充分にアップさせる前に戦闘になってしまった場合や、一度ホテルでセーブしてから再度トライしたい時などは「にげる」を選んでその場の戦闘から離れるとよいでしょう。

ⓑ技については後半のものに行くほどより強力なものになっていきます。

ⓒ技は、使うごとに専用のパラメーターのポイントを減らしていくわけですが、ポイントが0になってしまうと、それ以降はその技を使っても相手に対する攻撃力は激減してしまうので充分注意しましょう。またアクシデントなどによってもポイントは減らされるわけですから、使う技のパラメーターのポイントは、充分アップさせてから戦うようにしましょう。（戦う相手のポイントは当然後半のものになるにしたがってより高いものになっていきます。）

※このゲームには、通常のRPGゲームにでてくる「レベル」という概念はありません。パラメーターのポイントがいくつまでいけばレベルいくつ…という事ではなく、イベントや戦闘などでたえずポイントが上下しながらストーリーが進行していくわけです。

■ラストバトルについて■

各シナリオごとに用意されているラストバトルには、必ず、ある特定のどうぐを使わなければならないようになっています。（どうぐはシナリオごとにそれぞれ異なったものになっています）そのどうぐを使用しないと、アクシデントによって減らされるポイント数がかなり大きく、そのまま闘うだけでは勝てないようになっています。

※ラストバトルが始まったら、必ずそのどうぐを使ってから闘いましょう。

◆シナリオクリアについて◆

ラストバトルをクリアすると、そのシナリオの終了となり、それぞれのシナリオ専用のエンディング画面が出現し、メッセージが流れます。（図⑰）

図⑰

メッセージが終了すると、ファイル1、ファイル2という表示が出ますのでセーブしたい方を選んでⒶボタンで決定してください。（図⑱）

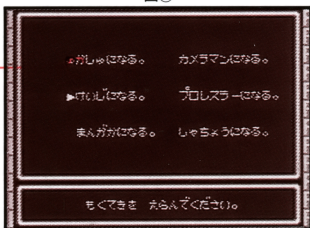
図⑱

これでそのシナリオが終了した事になり図⑲の画面が表示されます。

オープニングの職業選択の画面と同じですが、終了したシナリオには、図のようなシナリオクリアマークがついています。

この画面で、次に遊ぶシナリオを決定する事になります。

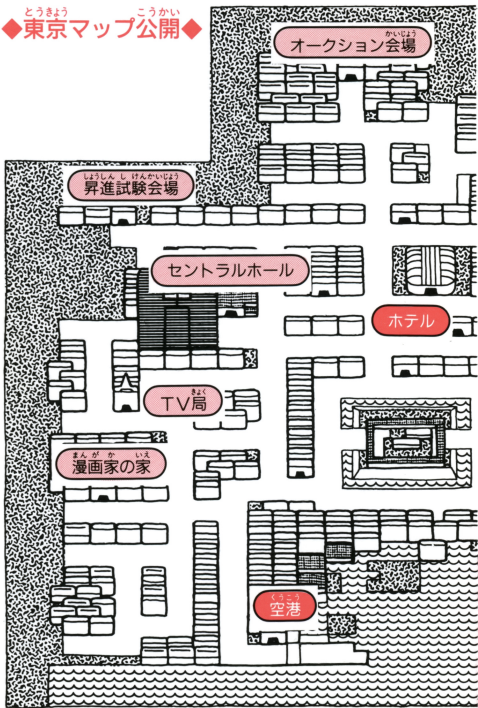
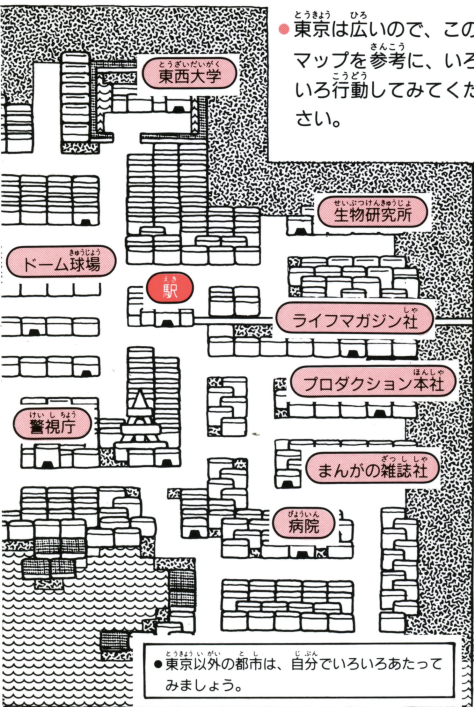
（一度終了したシナリオを、再び遊び直す事はできません）

各シナリオごとにクリアマークの形はちがいます。

※図⑲の画面でスイッチを切った場合、次回遊ぶ時は、オープニングでファイル（1か2）を選ぶと、同じ図⑲の画面が出ますので、そこで次のシナリオを選ぶ事もできます。

6種類のシナリオすべて終了すれば、このゲームの目的は達成された事になります。

でもそれでこのゲームのすべてが終わったわけではありません。6つのシナリオが終わった時、あなたの前には7つ目の扉が現れます。その扉を開けた時が、最後のシナリオのスタートです。

どのような物語が現れるか、あなた自身の目で確かめてください。

◆東京マップ公開◆

●東京は広いので、このマップを参考に、いろいろ行動してみてください。

●東京以外の都市は、自分でいろいろあたってみましょう。

◆ゲーム進行のためのアドバイス〈2〉◆

■メモをとろう■

ゲーム中にきいたいろいろなメッセージの中で、重要だと思われるものはメモをとるようにしよう！
次に行くべき場所や、必要なアイテムなど…忘れないように紙などに書いておくと、途中で迷ったりする事もないでしょう。

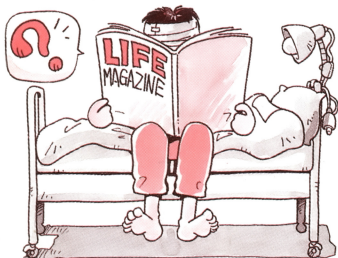
■セーブはこまめに！■

戦闘（バトル）中に負けてしまうと最後にセーブしたポイントまでもどされてしまいます。ゲーム中はなるべくこまめにセーブしましょう。
１つの戦闘（バトル）をクリアしたあとなどは必ずセーブをしておけば、次にやり直す部分を最小限に食い止める事ができます。

■東京での注意点■

東京には、他の都市にくらべて数多くの建物が登場しますが、そのシナリオごとに必要な建物にしか入る事はできませんので、充分注意してください。

◆使用上の注意◆

- カセットを交換する時は必ず電源を切ってください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックなどは避けてください。
また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにご注意ください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10〜15分の小休止をしてください。
また、テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると残像現象（画面焼け）が生じるため、接続しないでください。

株式会社 タカラ

タカラお客さまサービスセンター

東京 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
TEL (03)3602-3030

大阪 〒540 大阪市中央区谷町5-6-14(上町ビル3階)
TEL (06) 765-9911

＊電話受付時間：月～金曜日(除く祝日)10時～17時

お買い上げのお客さまへ

このたびは当社製品をお買い上げ頂きまして、誠にありがとうございます。
製品についてお気付の点がございましたらお手数ですが、「お客さまサービスセンター」までご連絡くださいますようお願いします。

MADE IN JAPAN

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。